KONAMI

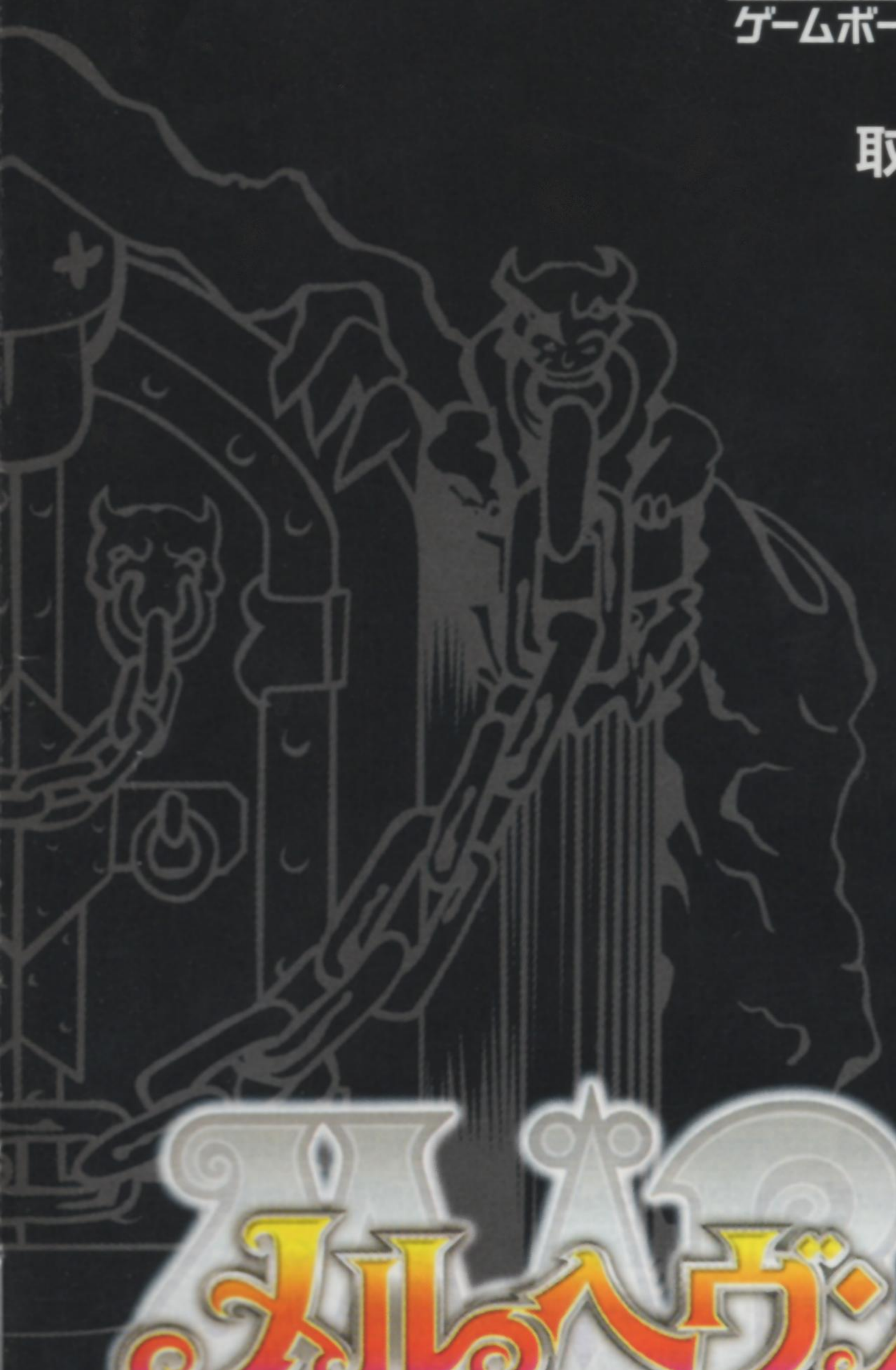
AGB-BM9J-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

RK379-J1

取扱説明書



メルヘヴン
MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE

KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR
ノッキン オン ヘヴンズ ドア

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「メルヘヴン KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 警告

● ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。

● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。

● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。

● 端子部に指や金属で触らないでください。

● 分解や改造をしないでください。

● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー (松下電器製ゲームボーイ プレーヤー含む)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○	×	○	×

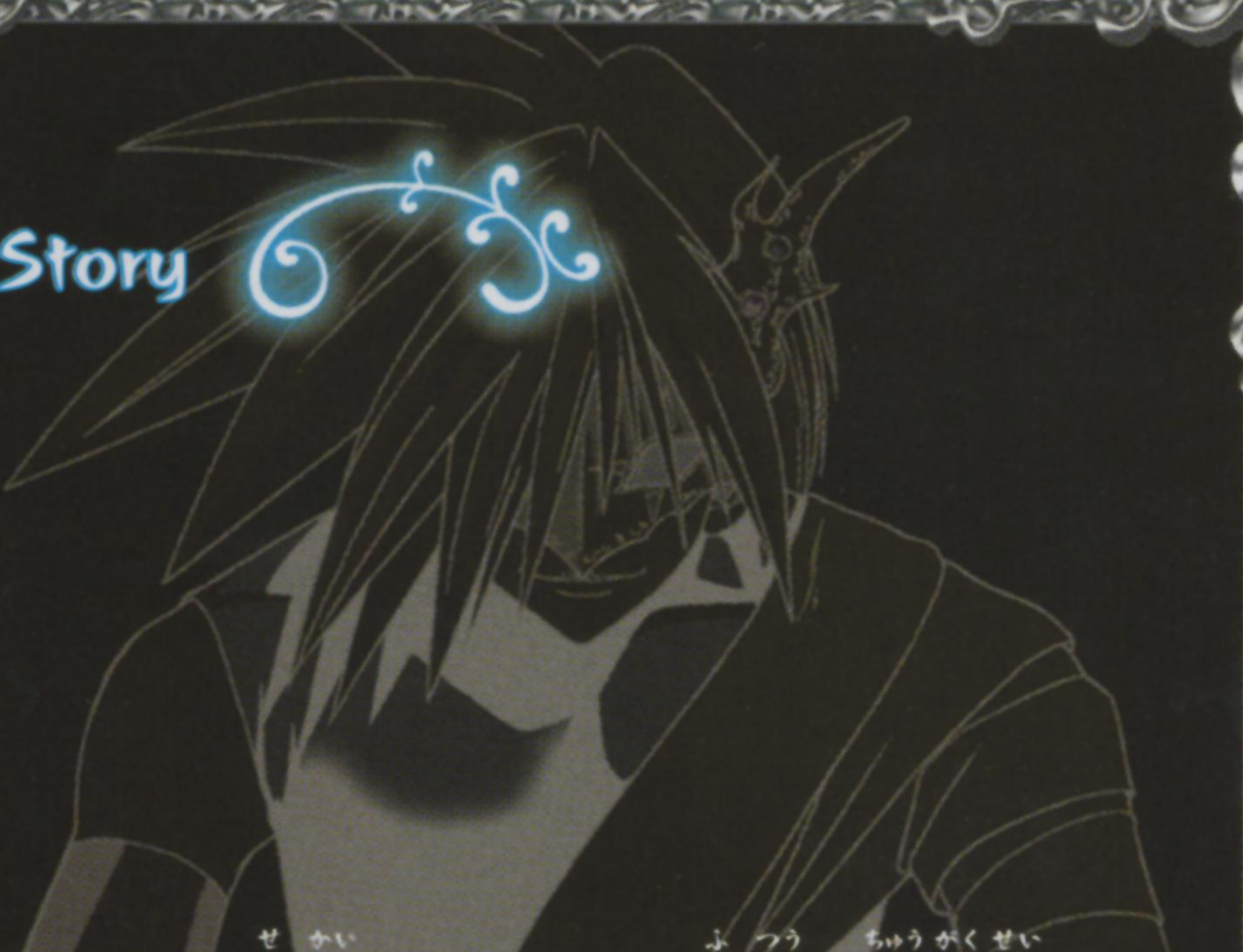
アドバンス専用通信ケーブル対応

※ニンテンドーDSは、アドバンス専用通信ケーブルに対応しておりません。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

Contents



Story

メルヘンの世界にあこがれる普通の中学生、

虎水ギンタは、

ある日、教室に突然現れた「トビラ」から

異世界へと旅立つことになる。

たどり着いたのは、

まさしく夢に描いたメルヘンの世界「メルヘヴン」。

魔女や人狼が住み、魔力が込められた

特殊な能力を持つアクセサリー

「ÄRM」が存在するこのメルヘヴンで、

ギンタは世界の命運をかけた戦いへと挑んでいく。

操作方法



フィールド上を移動の時	バトルの時
+ボタン	**+ボタン**
キャラクターの移動	キャラクターの移動
Aボタン	**Aボタン**
話しかける・調べる	ÄRM選択・ÄRM発動
Bボタン	**Bボタン**
使用しません。	通常攻撃
Lボタン	**Lボタン**
キャラクターチェンジ	キャラクターチェンジ
Rボタン	**Rボタン**
キャラクターチェンジ	キャラクターチェンジ
STARTボタン	**STARTボタン**
メニュー画面呼び出し	使用しません。
SELECTボタン	**SELECTボタン**
セーブ	使用しません。

ゲームを始める前に

ゲームの概要

「メルヘヴン KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR」は、主人公ギンタとその仲間たちが、ÄRMと呼ばれるアイテムを駆使して、バトルを繰り返しながら物語を進めていくゲームです。

ÄRM、マジックストーンとは？

ÄRMとは魔力が込められたアクセサリー類の総称です。様々な種類や属性のものがあり、各々が違った能力を発揮します。ギンタの仲間たちやその敵は、色々なÄRMを使いますが、ギンタだけは自分が装備している、バッボというÄRMだけしか使いません。その代わりマジックストーンと呼ばれる魔力が込められた石類をバッボに付け替えることで、様々な能力を発揮することができます。

※ゲームでは、ÄRMもマジックストーンも同じ方法で使用します。

属性については→P6

ÄRM、マジックストーンの種類

◆**ウェポン**：能力がある武器となります。

◆**ガーディアン**：守護者を召還します。それぞれ様々な能力を持っています。

◆**ディメンション**：空間を操る能力を発揮します。

◆**ダークネス**：相手に呪いをかけますが、使用者にも激痛などの代償を与えます。

◆**ホーリー**：聖なる力で身体を癒したり、ダークネスの呪いを解いたりします。

◆**ネイチャー**：自然の力を借りて、攻撃したり、身体能力を向上させたりする能力を発揮します。

属性について

属性とは、キャラクターやÄRM、マジックストーンが持つ自然との相性のことです。属性同士の相性によって、バトル時に与えるダメージや受けるダメージに影響が表れます。敵やÄRMの属性を見極めて戦うことが重要です。属性には、水・火・木・風・地・雷・無の7つがあり、無属性は他の6つの属性から均等に影響を受けます。

属性の相性

属性の相性によって、右の図のような強弱関係が存在します。例えば火の属性を持つ敵には水の属性の攻撃が有効です。



ストーリーモード



「ストーリーモード」とは、お話を追って進めていくモードです。
はじめに「はじめから」か「つづきから」を選択する画面になります。はじめて、またははじめからプレイする場合は「はじめから」を、セーブデータがあり、続きからプレイする場合は「つづきから」をAボタンで選択してください。

セーブ、ロードについては→P14

マップ画面

フィールドの出入口に立つと、行き先を選択できる場合があります。マップ画面へ移行し、✚ボタンで移動先を選択します。



1 ポイント名

2 ポイント

フィールド画面

フィールド画面では、✚ボタンでプレイヤーキャラを動かします。フィールドの中にはバトルエリアがあり、そのエリアに入るとバトルが始まります。

バトルについては→P15



1. プレイヤーキャラクター
2. 宝箱　アイテムやお金(P:ピューター)などが入っています。

メニュー画面

フィールド画面でSTARTボタンを押すとメニュー画面に移行します。ここでは以下のことができます。

デッキエディット

デッキエディットでは、ÄRMの入れ替えができます。
ストックしてあるÄRMからデッキに加えることができます。



コマンドメニュー画面で選んだキャラクターのデッキが表示されます。L、Rボタンでページを切り替えることができます。

1. スクロールバー
2. 種類&属性マーク
3. ÄRMの名前
4. 編集中のキャラクター
5. 魔力コスト
6. ÄRMのクラス
7. 残り魔力
8. 種類&属性マーク
9. ÄRMのグラフィック
10. ÄRMの説明

◇デッキの入れ替え方法

1. 入れ替えをしたいキャラクターのデッキ画面で、外したいÄRMを✚ボタンで選択してください。Aボタンを押して外すと、「EMPTY」と表示されます。



2. ✚ボタンの右で、ストック画面に切り替えます。ストックの中から、入れたいÄRMを✚ボタンで選択し、Aボタンを押すとデッキに入れることができます。



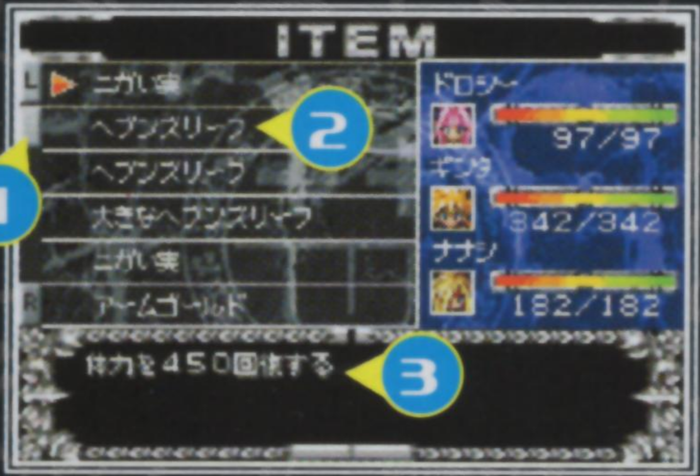
※ストック画面の一番右の黄色の数字は、編集中のキャラクターがデッキに組み込んでいる数を表します。ÄRMは1種類につき最大で99個持てます。

デッキはキャラクター1人に20個分のÄRMのワクがあります。20個全てÄRMで埋める必要はありません。空の状態でもプレイできます。同じÄRMをいくつ入れても問題ありません。ただし、ÄRMの合計コストが魔力コストを越えてはいけません。

※デッキの並びは関係ありません。バトルに入った時点で順番をシャッフルします。

アイテム

アイテムはフィールドの宝箱から拾ったり、ショップで買ったり、売ったりすることができます。アイテムには、体力を回復したり、ステータスを上げるものがあります。



コマンドメニュー画面からアイテムを選択します。使いたいアイテムを✚ボタンで選択し、「つかう」か「すてる」かをAボタンで選択します。その後に使うキャラクターを選択します。

1. スクロールバー
2. アイテムの名前
3. アイテムの説明

◇ フィールド上でアイテムを入手



1. 宝箱
2. メッセージ

ステータス



コマンドメニュー画面からステータスを選択します。L、Rボタンで見たいキャラクターに切り替えられます。

❶ 基本ステータス

◆LV：レベル。経験値により上がります。

◆EXP/NEXT：経験値。現在の経験値/次のレベルまでの経験値。

◆体力/MAX体力：0になると戦闘不能。

◆攻撃力：基本攻撃で敵に与えるダメージに関わります。腕力向上型ÄRMで増加できます。

◆防御力：敵から受けるダメージに関わります。身体硬質型ÄRMで増加できます。

◆魔力：ÄRMをデッキに組み込む際に影響します。

❷ シンクロ率

水 水属性のシンクロ率	火 火属性のシンクロ率
木 木属性のシンクロ率	風 風属性のシンクロ率
地 地属性のシンクロ率	雷 雷属性のシンクロ率

※シンクロ率については→P17

❸ 選択中のキャラクター

ÄRMリスト

手に入れたことのあるÄRMやストーリー中に使われたÄRMのリストです。



1 ÄRM番号

2 ÄRMの属性・名前

3 選択しているÄRMのグラフィック

Aボタン：ÄRMの説明を見る　**Bボタン**：キャンセル
+ボタン上下：カーソルを上下に移動
+ボタン左右：ÄRM、マジックストーンを切り替える
Lボタン：ページ単位で上に移動
Rボタン：ページ単位で下に移動
STARTボタン：メニューの表示/リストの並べ替え

パーティーへんこう

バトルに参加するパーティーを入れ替えることができます。



Aボタン：
パーティーに加える
Bボタン：
パーティーから外す

OKを選択してパーティーを決定します。CANCELでパーティー変更を取りやめます。

※「パーティーへんこう」コマンドは仲間が4人以上そろうと使えるようになります。

セーブとロード

フィールド上でSELECTボタンを押すと、セーブ画面になります。「セーブする」を選択すると、以前にセーブしたデータに上書きセーブをします。
「いいえ」でフィールド画面に戻ります。



セーブが完了すると、ゲームを続けるかの選択をします。
「はい」でフィールド画面に戻ります。「いいえ」でタイトル画面に戻ります。



バトル

フィールド上でバトルモードに突入します。フィールド上にはバトルエリアがあり、そこに入るとバトルがスタートします。出入り口の障害物を壊し、バトルエリアから出るか、バトルから脱出する能力を持つÄRMを使えば、バトルを回避することができます。

バトル画面



1. プレイヤーキャラクター
2. 敵キャラクター
3. プレイヤーキャラクターの体力
4. 敵キャラクターの体力
5. 選択ÄRM
6. シンクロゲージ　詳しくは→P17

アクション

アクションには、基本攻撃（Bボタン）とÄRM発動アクション（Aボタン）と2種類あります。

ÄRM発動



バトル中にAボタンを押すと、ÄRM選択画面になります。選択画面に入ったら、タイムカウンターが消費される前にÄRMを選択しましょう。

1. タイムカウンター：ÄRMを選択する制限時間。
2. カーソル兼カウンター：選択中のÄRMを示します。✚ボタンの左右でカーソルを移動し、ÄRMを選択します。
3. ÄRM：デッキの中から5個のÄRMが選出されます。
4. ÄRMの説明

◇シンクロゲージについて

ÄRMとÄRMを使う者のシンクロ率を表します。シンクロ率がMAXに達したときに、ÄRMを発動することができます。



シンクロゲージのメモリの増加率は、プレイヤーキャラクターのシンクロ率、ÄRMのクラスに影響を受けます。
※ÄRMのクラスが高いほど時間がかかります。
※シンクロ率が低いほど時間がかかります。

ダウン

プレイヤーの体力が0になった時、プレイヤーキャラクターはダウン（戦闘不能）となります。パーティーを組んでいる他のキャラクターがいれば、キャラクター選択画面になります。いなければゲームオーバーになり、タイトル画面に戻ります。

◇復活について

戦闘不能になったキャラクターは、バトル終了時に体力1で復活します。



バトル終了



バトルが終了すると、バトルエリア内で倒した敵の経験値・ピューター（お金）が手に入ります。戦闘不能状態のメンバーには入りません。

経験値を加算して、次のレベルに達していれば、レベルアップします。戦う敵の中には、アイテムを落とす敵がいます。どの敵がアイテムを落とすかは、倒してみないとわかりません。

パーティーについて

話を進めていき、仲間が増えていくと、パーティーが組めるようになります。パーティーを組んでいると、プレイヤーキャラクターが戦闘不能になった時に、次のメンバーに戦闘を託すことができます。パーティーのメンバー編集は「コマンドメニュー」の「パーティーへんこう」でできます。

→P13

◇バトル中のキャラチェンジ

バトル中にL、Rボタンを押した場合、使用中のキャラクターの体力が0になった場合にプレイヤーキャラクターを変更することができます。ただし、戦闘可能なメンバーが残っている時に限ります。

【キャラチェンジができないとき】

プレイヤーがÄRM発動中、プレイヤーがダメージを受けている、またはダウンしている時は、キャラチェンジはできません。

ショップ

街には商人がいます。商人に話し掛けるとÄRMやアイテムを買ったり、売ったりすることができます。

ÄRM屋

買う

リストから買いたいÄRMを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。



1. ÄRMの名前
2. ÄRMのグラフィック
3. ÄRMの値段
4. 所持金
5. 選択しているÄRMを持てるキャラクター
6. 現在のストックとデッキ内の数

売る

リストから売りたいÄRMを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。

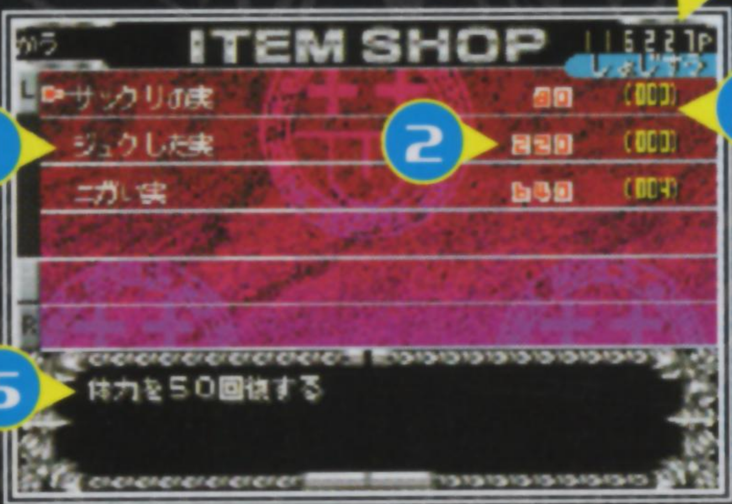


1. ÄRMの名前
2. 種類&属性マーク
3. ÄRMの値段
4. 所持金
5. 現在のストックとデッキ内の数

アイテム屋

買う

リストから買いたいアイテムを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。



1. アイテムの名前
2. アイテムの値段
3. 所持金
4. 現在持っている個数
5. アイテムの説明

売る

リストから売りたいアイテムを✚ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。



1. アイテムの名前
2. アイテムの説明

ÄRM交換モード

通信ケーブルを使って、友達とÄRMの交換ができます。ストックÄRM画面が表示されますので、その中から交換したいÄRMを1つだけ✚ボタンで選択してください。



ÄRMが他のデッキにも組み込まれている場合は、どこから取るかを選択します。

ÄRMが決まったら、通信の準備をします。

「はじめる」を選択すると、通信を開始します。キャンセルする場合はBボタンを押してください。



通信が問題なく完了すると、送られてきたÄRMが表示されます。

交換を続ける場合は「はい」、やめる場合は「いいえ」でタイトル画面に戻ります。

通信ケーブルのつなぎ方は→P28.29

対戦モード

通信ケーブルを使って、友達と対戦することができます。

ただし、ストーリーモードにセーブデータがないと選択できません。



❶ 自分の好きなキャラクターを最大3人まで選んでパーティーを組み、対戦します。キャラクターはストーリーモードのセーブデータにあるキャラクターのステータスを使います。ただし体力は満タンの状態です。STARTボタンを押すとデッキ編集ができます。通信をキャンセルする場合はBボタンを選んでください。



❷ 通信がうまくいくと、バトルエリア選択画面になります。1Pと2Pで、先にAボタンを押したほうのバトルエリアに決まります。対戦画面では1Pは左、2Pは右に表示されます。

❸ 対戦中は相手がÄRMを選択すると、自分の画面はポーズになります。ポーズになると何も操作できなくなります。相手のÄRM選択が終わるとポーズが解除されます。

❹ 対戦中に相手のキャラクターがダウンし、キャラクター選択画面に入ったら、自分の画面はポーズになります。

通信ケーブルのつなぎ方は→P28.29

ダンジョンモード





ダンジョンモードとは、ストーリーモードを進めると選択できるようになるモードです。さらにストーリーを進めることで、ダンジョンの種類が増えます。ダンジョンモードでは、バトルの修行ができ、レアなÄRMやÄRMを彫金する材料も手に入ります。
地下1階からスタートし、下へ下へと潜ります。上の階に戻ることはできません。

ルール

ダンジョンモードでは、ストーリーモードのセーブデータからステータスやアイテムの情報を読み込みます。
最初にパーティーとデッキを設定し、その状態のままゴールを目指します。途中でデッキ、パーティーの変更はできません。レベルアップはしません。アイテムはセーブデータのものを、そのまま持ち込みます。体力は満タンの状態です。

ダンジョンモードのゲームオーバー

パーティーが全滅したら、そこでゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになったら、そのダンジョンで手に入れたÄRMはなくなります。

ダンジョンモードのコマンドメニュー



ダンジョンモードで使えるコマンドは、「アイテム」と「ステータス」と、特殊なコマンドとして「ゲットÄRM」があります。「ゲットÄRM」とは、ダンジョン内で手に入れたÄRMのことです。ダンジョンモードをクリアするか、途中で脱出すれば、ストーリーモードのセーブデータに反映されます。

ダンジョンモードの進め方

1. 最初にパーティーを組みます。デッキを編集したい場合はSTARTボタンを押してください。



2. 次にダンジョン選択画面になります。✚ボタンの左右で、入りたいダンジョンを選択してください。決まったらAボタンを押してください。ダンジョンは4種類あります。ストーリーモードを進め、はじめて遊べるようになります。

ダンジョンモードのクリア

最下層までいかなくても、途中の階にも出口が現れます。出口から出られればクリアとなり、ダンジョン内で手に入れたARMを手に入れることができます。



ダンジョンモードのセーブ

ダンジョンモードではストーリーモードとは別に、「中断セーブ」ができます。再開した時点で、そのセーブデータは消えます。



彫金

彫金師にÄRM（ギンタはマジックストーン）の材料とÄRM成形のレシピ（パスワード）を伝えることによって、新たにÄRMを作れることができます。

レシピ（パスワード）は週刊少年サンデー、ゲーム公式Webサイトやトレーディングカードゲーム「メルヘヴン THE ÄRM BATTLE」などで手に入る予定です。

中には彫金でしか手に入らない超レアなÄRMも存在します。

【彫金に必要な材料】

- ・アームシルバー
- ・アームゴールド
- ・アームプラチナ
- ・アームジュエル



通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む）-------------------- いずれか２台
  ※ニンテンドーDSは使用できません。
- 「メルヘヴン KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR」カートリッジ　２個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）---------------------------- １本

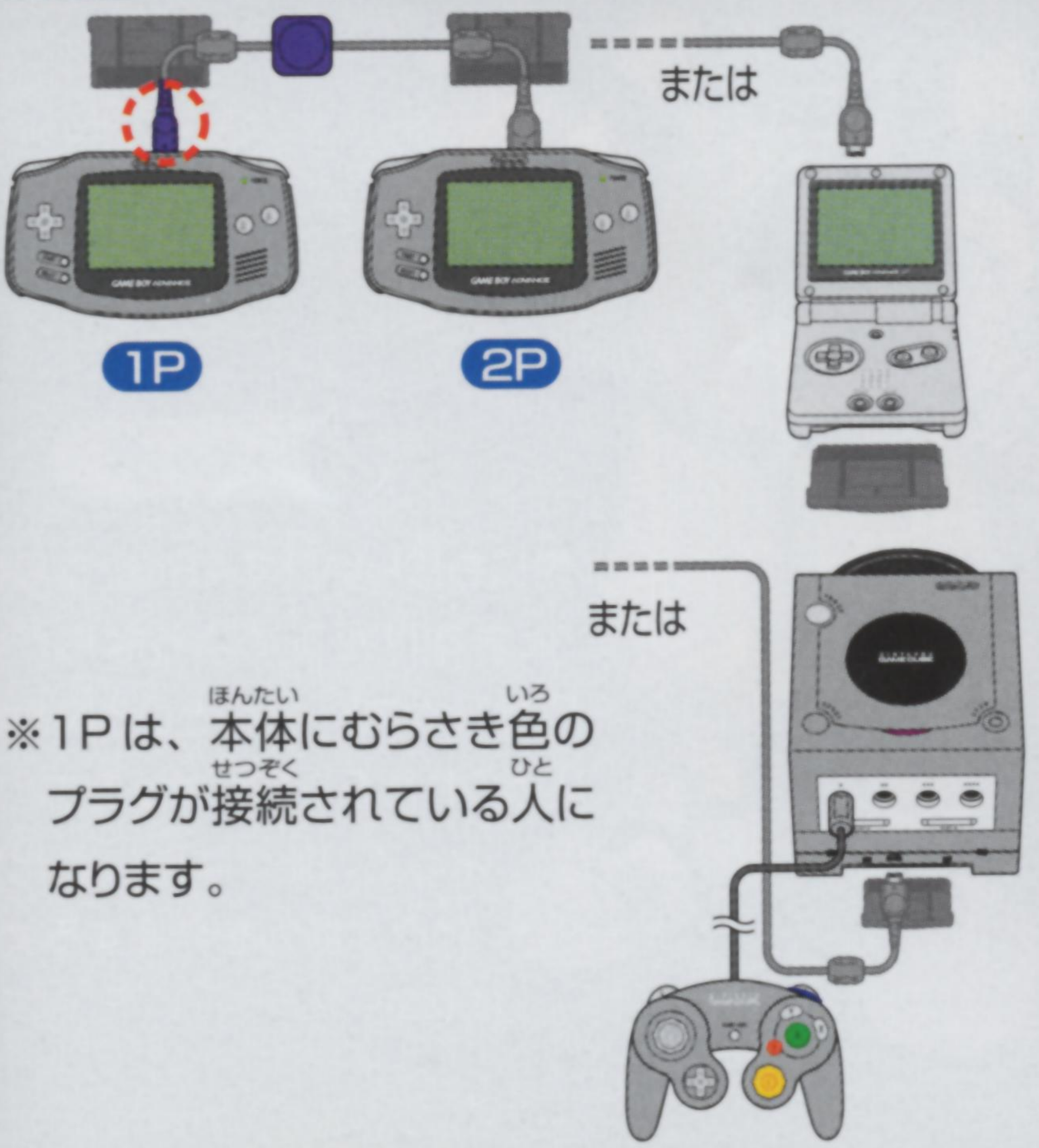
接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、22ページをご覧ください。

通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。



※1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。

キャラクター



ギンタ

憧れていたメルヘンの世界「メルヘヴン」にやってきた中学生。このメルヘヴンにやってきた時から、なぜか運動能力が激しくアップしてしまった。世にも珍しい話すÄRM「バッボ」を操る。

バッボ

世にも珍しい話すÄRM。普段は大きなけん玉のような形だが、「マジックストーン」という魔力が込められた石を取り付けることによって、様々な形に変化し、様々な能力を発揮するようになる。



ドロシー

ギンタたちと共に戦う仲間となる美しい魔女。普段は明るい性格だが、「悪名高い魔女」とも噂される謎めいた一面を持つ。ある理由でÄRMを数多く集めている。



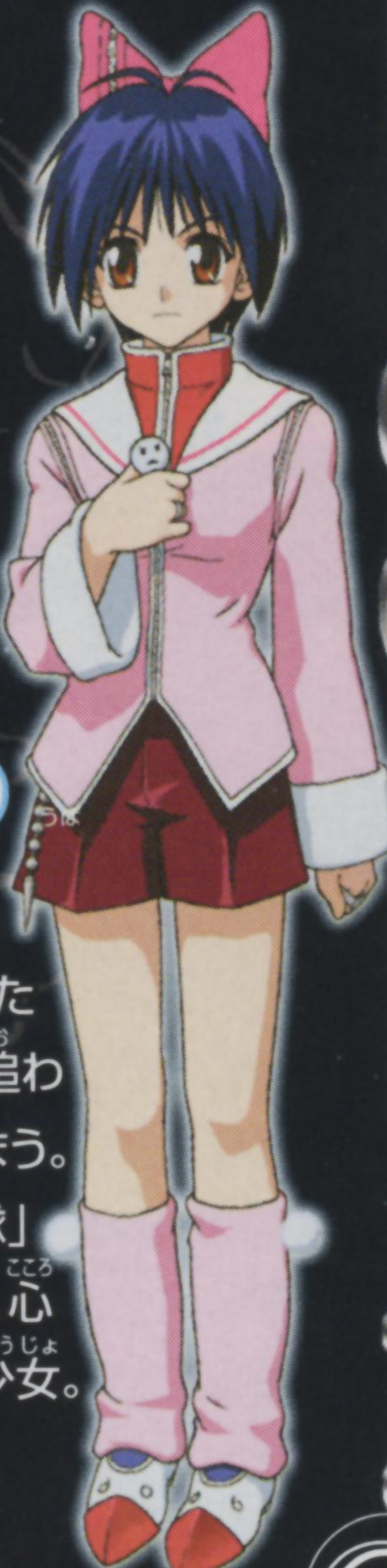
ジャック

ギンタと出会い、勇気に目覚めた少年。ギンタを元の世界に戻す方法を探すため、旅の仲間となる。父親の形見である大きなスコップの形をしたÄRMを使って戦う。



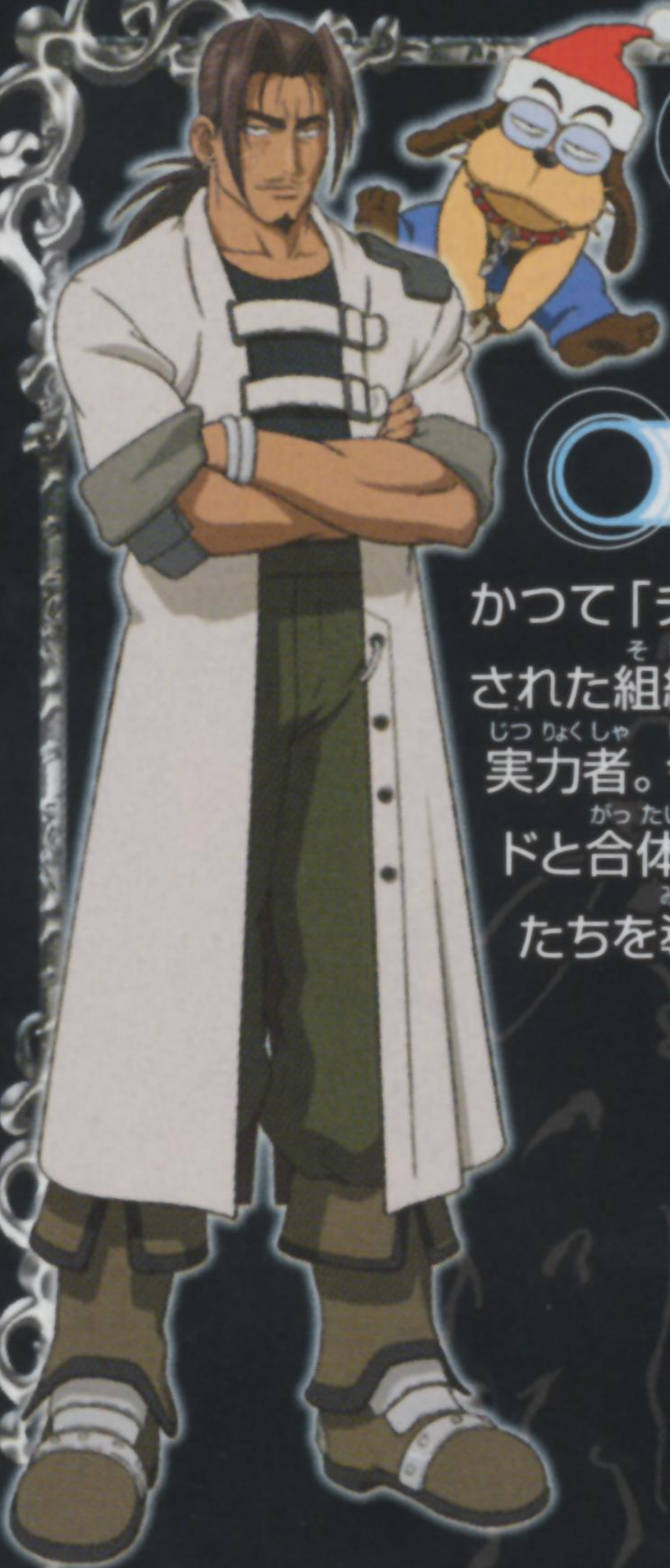
アルヴィス

「門番ピエロ」というÄRMを使い、ギンタをメルヘヴンへ召還した本人。幼い頃から、メルヘヴンの支配を企む組織「チェスの兵隊」と戦い続ける、悲しい宿命を背負った少年。



スノウ

メルヘヴンの中心的な国「レスターヴァ」の姫だったが、新しい王妃（継母）に追われる身の上となってしまう。世界を「チェスの兵隊」から救いたいと願う、心優しい少女。



エド

アラン

かつて「チェスの兵隊」と戦うために結成された組織「クロスガード」のNo.2だった実力者。今は呪いによってスノウの家臣エドと合体している。スノウを助け、ギンタたちを導く存在。



ナナシ

盗賊ギルド「ルベリア」のボス。「チェスの兵隊」に多くの仲間の命を奪われ、復讐を心に誓っており、ギンタたちと共に戦うことになる。フェミニストな一面を持つムードメーカー的な存在。


KONAMI
ÄRMを身に付けて戦え!
新感覚ÄRMカードゲーム!!
メルヘヴン
MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE
THE ÄRM BATTLE AKT.1
異界から来た少年

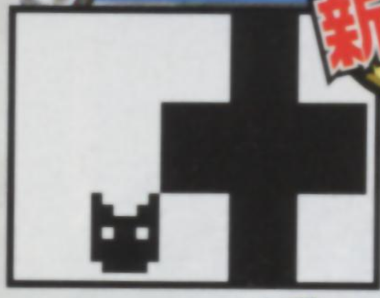
メルヘヴン アームバトラー

© 安西信行/小学館・ShoPro・TV Tokyo　© TAKARA CO.,LTD. 2005

2005年8月発売予定!

希望小売価格3,150円（税込）





新感覚!

タッチパネルでバトルに勝ち抜け!!

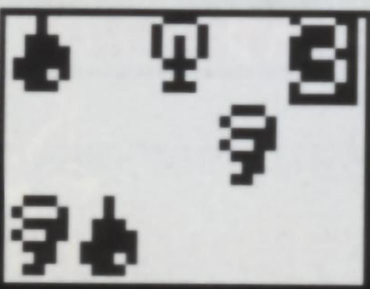
出現する敵をÄRMによる様々な攻撃パターンで撃破!レベルアップして仲間やÄRMをゲットだ!

新感覚!

ディメンションバトルで対戦だ!

自分が育てたキャラや未知の強敵がパスワード入力でキミに戦いを挑んでくるぞ!





その他にもたくさんのモードを攻略せよ!

ミニゲームでもレアÄRMがゲットできたり、トレーニングモードで修練を重ねたり、色々なモードにチャレンジせよ!

株式会社タカラ

お客様ご相談センター　東京：03-3602-3030　大阪：06-6339-6673

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す（ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合）、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミお客様相談室にご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

コナミ 株式会社

〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1

●商品に関するお問い合わせは●

お客様相談室

0570-086-573

(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-3479-9420)

ナビダイヤルは全国どこからでも市内通話料金でご利用いただけます。

ゲームの攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

営業時間：午前9:00～午後7:00まで（土日祝日を除く）

コナミをもっと知りたい！ **www.konami.co.jp**

商品情報満載のホームページ **www.konami.jp**

コナミ公式オンラインショップ **www.konamistyle.jp**